

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

新海底軍艦

しんのかいていくんかん

鋼鉄の孤独



推奨年齢

全年齢

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

ASCII

ごあいさつ

このたびは、セガサターン専用ソフト「新海底軍艦～鋼鉄の孤独～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ゲームを始める前にこの取扱説明書を良くお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

新しん海かい底てい軍艦ぐんかん

鋼鉄の孤独

目次

1. ストーリー	P 4
2. 登場人物	P 6
3. コントロールパッドの使い方	P 8
4. ゲームの進め方	P10
5. メインゲーム画面での操作方法	P11
6. フェイズ終了の方法	P11
7. セーブ・ロードの方法	P12
8. コンフィグレーションの方法	P13
9. 兵器について	P14
10. 武器について	P15
11. 地形について	P16
12. ステージ攻略の手引き	P17
13. ルール	P18
14. アニメーション声優	P30

ストーリー

太平洋戦争末期、大日本帝国海軍は偶然手に入れた超エネルギー体を動力源とした軍艦を秘密裏に製造した。その軍艦は当時世界最大最強と謳われた超弩級戦艦「大和」を遥かに上回る火力を持ち、最終決戦兵器としてこの大戦の戦況を一変させる筈のものであった。しかし、その艦が歴史に現れる事はなかった。

豊富な物量と総合的な戦略に長けた米国に日本は敗北し、戦争は終わった。そして日本は永く平和な繁栄の時代を迎えた。

しかし20XX年、巨大UFO群の突然の来襲により、その平和な時代は打ち破られた。世界中の国々が巨大UFO群に襲われ、その圧倒的な火力の前に世界は崩壊しようとしていた。

世界中の軍隊が降伏か死か、その選択を迫られた。

まさにその時、一隻の艦が東京湾に向かって進んでいた。

人類の未来をかける艦。海底軍艦「ラ號」である。



◆登場人物◆



有坂 真鉄

海底軍艦「ラ號」の艦長。
有坂 剛の父親でもある。
沈着冷静で決断力があり、
艦の乗組員から全幅の信頼を
受けている。普段は無口で艦
長席から動かない。



アネット

海底軍艦「ラ號」の乗組員。
元々は巨大UFO群側の人間
であるが、地上を武力で支配
するというアプトゥーに対抗
して、超エネルギー体を日本
に与え、「ラ號」を建造させ
た。今は有坂 剛と共に巨大
UFO群と戦っている。



有坂 剛

元自衛官で有坂真珠の息子。
巨大UFO群と東京での戦闘中に
「ラ號」に乗り込む事になる。
正義感が強く行動的で、艦載機の
優秀なパイロット。アネットとは
心を通わせる仲。



アプトゥー

巨大UFO群の司令官。
アネットとは意思を通わす事
のできる双子の姉妹であるが、
今は裏切り者のアネットを信ん
でいる。美人ではあるが、とて
つもなくダカビーな性格。

このゲーム中には以上のメインキャラクタの他に、1ステージにつき必ず1人のキャラクタがマップの中に潜んでいます。それらのキャラクタを発見し、ラ號の乗組員とする事で、ラ號の戦力が強化されます。ステージ1「ラゴウ現わる」では、マップ左上部の府中市（左上隅から右に8ヘックス、下に15ヘックスにある都市）を解放してみてください。きっと良い事があるでしょう。

◆コントロールパッドの使い方◆



方向ボタン カーソルの移動
(メニューの選択やマップでのヘックス移動)

A ボタン セレクト (メニューの選択や次部隊へのカーソル移動)

B ボタン キャンセル (選択の取り消し)

C ボタン 決定 (選択の実行)

X ボタン 説明表示 (説明ウィンドウの表示)

Y ボタン 調整表示
(ゲームコンフィグ、セーブ・ロード、
ヘックス境界線表示、視点調整)

Z ボタン 索敵切換 (通常索敵、水中索敵の切換え)

L ボタン ズームイン (マップの拡大表示)

R ボタン ズームアウト (マップの縮小表示)

スタートボタン フェイズ終了 (行動順終了)

ゲームの進め方

新海底軍艦は圧倒的火力を持つ巨大UFO群が世界中に現われ、ほとんどの国がその占領下に置かれてしまった近未来を舞台に、海底軍艦「ラ號」が孤軍奮闘し、各国を解放していくゲームです。

ゲームの進行としては、最初にステージの状況説明があり、その上でマップが表示されます。そのマップで敵に打ち勝ち、ステージをクリアすると、アネットが次のステージを解説し、部隊の生産、改装のアドバイスをしてくれます。そのアドバイスに従って部隊を生産、改装し、次のステージに入ります。この様にしてステージをクリアしていき、巨大UFO群から地球を取り戻すのがこのゲームの最終的な目的です。

逆に、ラ號が破壊されるとゲームオーバーとなり、セーブした個所、もしくはゲームを最初からやり直しになります。



メインゲーム画面での操作方法

タイトル画面でスタートボタンを押し、開始を選択すると、ステージの状況を説明するデモが表示され、メインゲームが始まります。

メインゲーム画面では、部隊を操作し、移動、攻撃、解放等を行う事によってゲームを進めていき、プレイヤーが行動させたい部隊を全て行動させた時点でスタートボタンを押してプレイヤーのフェイズを終了します。

しかし、東京湾の入口、浦賀水道付近で警戒に当たった巨大UFOの艦載機が、向うの前触れもなく突然こちらへ迫る。確決に向った駆逐艦上、「我、敵艦を見せり！」の連発後、海の底屑と消えた。

すると、敵方の行動順になり敵方が行動します。敵方が行動を終了するとプレイヤーの行動順になります。

そうにしてゲームを進め、最終的に敵のボスを破壊してステージをクリアしていきます。

フェイズ終了の方法

プレイヤーはスタートボタンを押し、終了を選択する事により、いつでも自軍のフェイズ（行動順）を終了させる事ができます。そこでまだフェイズを終了させたくない場合は継続を選択して下さい。自軍のフェイズを終了すると、敵国のフェイズに入り、敵国の部隊が移動したり、攻撃を仕掛けたりしてきます。敵国のフェイズが終了すると、第三国が存在していれば第三国のフェイズが始まり、存在していなければプレイヤーのフェイズが始まります。

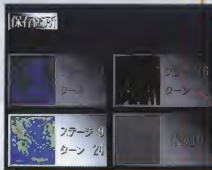


セーブ・ロードの方法

プレイヤーはYボタンを押し、そこで保存調整を選択する事により、いつでもセーブやロードを行う事ができます（プロログ中と敵国や第三国の思考中は不可）。データをセーブしたい場合は保存調整で保存を選択すると、画面にセーブポイントが最大4箇所表示されますので、そこでセーブしたい箇所を選択します。セーブした箇所には、そのステージの全体マップとステージ番号とターン数が表示されます。すでにセーブされている箇所を選択した場合は、記録の更新がなされます。

データをロードしたい場合は保存調整で読込を選択すると、画面にセーブポイントが最大4箇所表示されますので、そこからロードしたい箇所を選択します。

また同様にゲーム開始時に呼出を選択してもデータがロードできますが、さらに全経過を選択する事により、今までにクリアしたイベントデモを全て見る事ができます。また現経過を選択する事により、今のステージのイベントデモを見る事ができます。

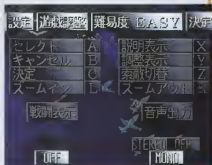




コンフィグレーションの方法

プレイヤーはYボタンを押し、そこで遊戯調整を選択する事により、いつでもボタン配置や音声出力等の調整を行う事ができます(敵国や第三国の思考中は不可)。遊戯調整の項目としては、ボタン配置(A、B、C、X、Y、Z、L、Rボタン)の変更と戦闘表示(REAL, OFF)、難易度(NORMAL, EASY)、音声出力(STEREO, MONO, OFF)があります。ただし、難易度の設定はゲーム開始時にしか行えません。


また調整表示には、境界調整と視点調整があり、境界調整はマップにヘックス境界を表示するかどうかを選択し、視点調整はマップの拡大率と傾きを調整します。





兵器について

このゲームには海底軍艦ラ號や戦闘機F15等の兵器が、70種類登場します。戦闘機や戦車等の小型の兵器については、4機で1部隊を構成し、4Uで表わされます。艦船や爆撃機等の大型の兵器については、20耐久度で1部隊を構成し、20Dで表わされます。戦闘によって、これらの機数や構成数が減少し、0になるとその部隊は消滅します。

F15		構成数	4
燃料	50/50	航空防御	12
容積	0	陸空防御	10
移動力	14	水空防御	8
索敵	4	水中索敵	0
武装			
20mm機銃	3/3		
対空ミサイル	4/4		
爆弾	3/3		
タンク	0/0		

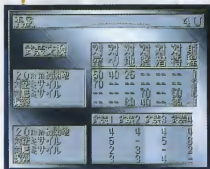
試精について

各々の兵器は最大4種類の武器を持っており、攻撃の対象によってそれらを使い分けます（地上の兵器を攻撃する場合は機関砲より爆弾の方が有効な攻撃が行える）。ただし、装弾数が決まっているので、残弾が0になった武器は使用不能になります。

装備する武器の組み合わせを武装バックと言い、戦況によって最大4種類の

武装バックを使い分ける事ができます。

武装の交換は搭載時、及び自国の補給可能な建物上で行えます。

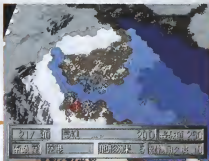


地形について

このゲームには平地や氷原等の地形が22種類存在します。

地形には部隊が移動するのに必要な燃料消費量と、戦闘の際に損害を軽減する地形効果という2種類のパラメータが存在します。燃料消費量は移動

する部隊によって変わり、たとえば、戦車が荒地を移動する場合は3の燃料を必要としますが、戦闘機が荒地を移動する場合は1の燃料しか必要としません。



ステージ攻略の手引き

STAGE7 蒼の龍兵



やっと諷略が成功したわね！ 次の目的地はヨーロッパだ。その前に物資補給の為にケーブタウンに寄港するの。今回はみんな味方だけど、用心にこした事は無いわ。戦いがあれば、侵略が主体にな

このゲームでは索敵が重要な意味を持ちます。特に水中索敵という概念があるので、敵の潜水部隊は非常に恐ろしい存在です。未索敵の敵部隊の隣接ヘックスに進入した場合、一方的に攻撃を受けてしまいます。それを防ぐためには、索敵範囲の大きい部隊を先に移動させないといけません。

つまり最初にラ號を移動させた方が有利という事です。また、その場合でも、轟風を発進、搭載する予定がなければ、移動先を水中にした方が良いでしょう。敵もラ號を見つけ難くなりますし、たとえ見つけたとしても、水中のラ號にダメージを与えるのは困難です。都市を解放したり、航空機と戦闘するのは他の部隊に任せた方が良いでしょう。

また部隊の燃料や武装には常に気を使って下さい。燃料切れで高価な轟風を失っては大変ですし、エル・アガスしか残っていない状況で対艦ミサイルを装備していない氷龍は何の役にも立ちません。

無事にステージをクリアすると、アネットが次のステージ攻略の為のアドバイスをしてくれます。その話をよく聞いた上で部隊の生産改装を行いましょう。陸戦が中心のステージで水中戦用の氷龍はあまり役には立ちません。また部隊を改装して強くする事は重要ですが、部隊の価格が跳ね上がってしまいます。それらの事を総合的に考える事が必要です。

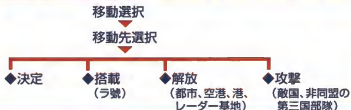
◆ルール◆

◎部隊の操作◎

部隊の場所にヘックスカーソルを合わせ、決定ボタン（Cボタン）を押す事によって部隊の行動メニューが表示されます。そのメニューでコマンドを選択する事で部隊を操作します。部隊の行動メニューには、移動、攻撃、解放、搭載、発進、武装交換、処分の7種類あり、以下にその内容を説明します。

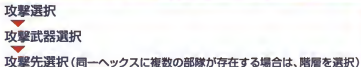
部隊を移動させます。移動後に他の行動をとる事も可能です。

移動



敵部隊を攻撃します。移動後でも射程内の敵部隊に対して攻撃が可能です。

攻撃



都市、空港、港、レーダー基地を自軍の所属におきます。

ラ號、装甲車、マルチバトラー（ライジン、ゴウテン）が可能な行動で、移動後でも可能です。

解放

解放選択

搭載

ラ號に搭載します。

部隊の移動先がラ號の場合、自動的に搭載を行います。

移動選択

移動先(ラ號)選択

発進

ラ號から発進します。

空を飛べない部隊はラ號の周囲6ヘックスの進入可能な地形にしか移動できません。空を飛べる部隊はその部隊の移動力以内のヘックスまで移動可能です。装甲車、補給車以外の部隊を発進させる場合は搭乗キャラクタも指定します。

発進選択

発進部隊選択

搭乗キャラクタ選択(装甲車、補給車以外)

移動先選択(その後は通常の移動とみなされる)

武装交換

装備している武装バックを交換します。

ラ號に被搭載時、もしくは解放済みの重要拠点(陸上移動可能な部隊)、都市(陸上移動可能な部隊)、空港(飛行可能な部隊)、港(航行可能な部隊)で行います。

武装選択

処分

自国の部隊を消滅させます。

処分決定

◎移動のルール◎

地形と移動コスト

各地形ヘックスには、それぞれ部隊が進入する際にかかる移動コストが定められています（部隊の移動タイプと地形による）。

部隊がヘックスを通過するたびに、移動力からこの移動コストが引かれます。新しいヘックスに入るだけの移動力が残っていない場合は、そのヘックスに入ることはできません（層の変更には移動力は必要ない）。

	移動コスト								地形効果
地形名	航空	キャタピラ	タイヤ	艦船	潜水	ラゴウ	水陸両用	歩行	地形効果
道路	1	1	1	通行不可	通行不可	2	1	1	0
平地	1	1	1	通行不可	通行不可	2	1	1	5
森林	1	3	2	通行不可	通行不可	3	2	3	30
浅瀬	1	通行不可	通行不可	2	2	2	2	5	0
海	1	通行不可	通行不可	1	1	1	1	通行不可	20
砂漠	1	2	2	通行不可	通行不可	3	3	2	5
荒地	1	3	3	通行不可	通行不可	5	3	3	10
壁	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	0
レーダー基地	1	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	2	1	通行不可	0
橋	1	1	1	2	1	2	1	1	0
市街地	1	2	1	通行不可	通行不可	3	2	2	20
深海	1	通行不可	通行不可	1	1	1	1	通行不可	40
都市	1	1	1	通行不可	通行不可	3	1	1	30
空港	1	1	1	通行不可	通行不可	2	1	1	5
港	1	1	1	1	1	1	1	1	10
重要拠点	1	1	1	通行不可	通行不可	5	1	1	40
山	1	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	通行不可	4	3	20
河川	1	4	3	通行不可	通行不可	2	2	4	0
雲霧	1	2	2	通行不可	通行不可	3	2	2	50
氷山	1	3	3	通行不可	通行不可	3	2	3	10
回復ポイント	1	1	1	通行不可	通行不可	3	1	1	0
E チューブ	1	1	1	通行不可	通行不可	3	1	1	0

移動できないヘックス

部隊は、敵部隊のいるヘックスの同じ層に進入したり、通過したりすることはできません。未索敵の敵と同一ヘックス、同一層に進入しようとした場合、その前で移動は終了します。また、移動中に自軍部隊の上を通過することはできますが、移動終了時に1つのヘックスの同じ層に2つの部隊が占めることはできません。ただし「搭載」時は例外です。

ZOCについて

敵部隊の周囲6ヘックスを「ZOC（ゾック）」といいます。自軍部隊は、敵部隊のZOCに入ったら（敵部隊に隣接したら）、そこで攻撃を受けませんが、移動に制限はありません。

移動と燃料

空を飛んでいる部隊の燃料が0になった場合には墜落したことになり、フェイズ終了時に消滅します。

航空部隊の最低燃料消費量

フェイズ終了時に空を飛んでいた部隊は、まったく移動しなくても飛行のためにある程度の燃料を消費するとみなされます。これを最低燃料消費量といいます。次のように計算されます。

$$\text{最低燃料消費量} = (\text{その部隊の移動力} / 2) + 2 \text{ (端数切捨て)}$$

◎攻撃のルール◎

攻撃の種類

攻撃時の相手の反撃は、その部隊のフェイズ終了後の反撃が2回以内で、かつ素敵内でかつ射程内でかつ攻撃率が0でない武器の残弾数が0でなければ、あります。

攻撃成功を決定する要素

それぞれの武器には対空、対ヘリ、対地、対艦、対潜、対特の6つの攻撃率があります。それぞれの攻撃率が適用される目標は、基本的には部隊固有ですが、層を移動する部隊は変更される場合があります（飛行中の氷龍は対空、海中の氷龍は対潜で判定される）。

ダメージを修正する要素

ダメージ判定には被攻撃部隊の存在する地形の防御力（地形効果）が加味されますが、空中の部隊には全く加味されません。また、海と深海の地形防御が加味されるのは、潜水中の部隊だけです。（海上の部隊には、地形効果はまったく加味されません）また攻撃側の経験値と、被攻撃側の経験値も加味されます。誤射（着弾点がそれて、同じ層の周囲6ヘックスに着弾する事）の可能性は、武器の種別により決まり（主砲、ミサイル類は5%、ロケット砲、魚雷等は20%、その他は0%）になります。

攻撃の条件

攻撃が有効かどうかは、攻撃部隊の層と被攻撃部隊の層、及び攻撃武器によります。例えば、水中から主砲は発射できませんし、空中の敵に魚雷は届きません。

自分から攻撃を行えるのは自軍のフェイズだけです。また、その中で各部隊が攻撃を行えるのは1度だけです。攻撃を行った部隊はそのフェイズの行動を終了します。

自軍のフェイズ外の攻撃（反撃を含む）は、1部隊当たり1ターンに2回限りです。1部隊に対して3回攻撃を仕掛けた場合、2回は反撃しますが、3回目以降は無抵抗になります。

攻撃対象でない敵部隊の周囲6ヘックス（ZOCという）に入った場合、たとえ層が異なっていたとしても、一方的に攻撃を受けます（有効な武器があった場合のみ）。同時に複数の敵部隊のZOCに入った場合、その全ての攻撃を受けます。

◎ 解放のルール ◎

解放

同盟関係にある国の都市、空港、港、レーダー基地を解放しようとした場合、同盟関係は破棄されます。

解放するとどうなる

建物にはそれぞれ所属と耐久度（最大10）があります。解放を行い、目標物の耐久度が0になった時、完全解放され、建物の色が自国の色に変わります。

完全解放された都市は地上に進入可能な部隊の燃料、弾薬、耐久度および機数を回復させます（燃料、弾薬は完全回復、機数は現状の2倍、耐久度は5回復）。また、完全解放された都市は次のステージで軍事費（1都市あたり300億円）をもたらします。

完全解放された空港は、空を移動可能な部隊の燃料、弾薬、耐久度および機数を回復させます（燃料、弾薬は完全回復、機数は現状の2倍、耐久度は5回復）。

完全解放された港は、水上に進入可能な部隊の燃料、弾薬、耐久度および機数を回復させます（燃料、弾薬は完全回復、機数は現状の2倍、耐久度は5回復）。

◎搭載のルール◎

搭載を行った場合

輸送部隊が損害を被ると、搭載されている部隊も損害を受けます。しかしこの場合、同じ比率で損害を受けます（損害数の端数は切捨て）から実質的には、輸送部隊が1回の攻撃で5以上の耐久度の損害を被らない限り、搭載されている部隊は無傷で済みます。

搭載する部隊とされる部隊

部隊を搭載できるのは、部隊データの航空機搭載数、車両搭載数、マルチバトラー搭載数の項目の欄に0以外の数値が書かれている部隊に限ります。これらを輸送部隊と呼びます。（プレイヤー側ではラ號だけです）

搭載される航空機は、艦載機、VTOL機、ヘリコプターで、それ以外の通常の航空機は搭載されません。

輸送部隊の機数や耐久度が減少しても輸送可能部隊数は減少しません（6部隊搭載可能な輸送部隊は耐久度が1まで減少しても6部隊搭載できる）。

搭載できる場所

搭載は輸送部隊と搭載される部隊の双方が移動可能な地形と層でしか搭載できません。

◎発進のルール◎

発進と地形

空を移動できない部隊は輸送部隊の周囲6ヘックスにしか移動できません。また、その中でも進入可能な地形に限ります。また輸送部隊が空中にいる状態で、空を移動できない部隊は発進できず、輸送部隊が水中にいる状態で、水中を移動できない部隊は発進できません。

発進とキャラクタ

ラ號から発進させる場合、キャラクタを選択し、搭乗させる事ができます。その場合、部隊の攻撃力、防御力が向上しますが、その部隊が全滅した場合、そのキャラクタは部隊と運命を共にし、二度と出現しません。ただし、有坂 剛とアネットの場合は、部隊の全滅時に脱出しているため、そのステージでは搭乗できませんが、次のステージで再び現れます。

(ただし、経験値は半分になる)

◎武装交換のルール◎

武装交換と地形

陸上移動可能な部隊は自軍の重要拠点、および都市で武装交換が可能です。
同様に空を移動可能な部隊は自軍の空港、海上を移動可能な部隊は自軍の港で武装交換が可能です。
また、搭載されている部隊も武装交換が可能です。

27

◎処分のルール◎

処分の効果

自国の部隊を消滅させますが、これによって蓄財が変動する事はありません。
内部のデータ等は完全に消されます。

◎部隊の生産、改装のルール◎

生産の方法

部隊の生産は、氷龍、轟風、烈風、ライジン、ゴウテンに対して行われ、その価格はその時点の部隊の価格（改装により、価格は変化する）で行われます。

装甲車と補給車に関しては、ステージ開始時に自動的に配置される為、生産はできませんし、次のステージに持ち越す事もできません（経験値も自動設定）。

改装の方法

部隊の改装は、ラ號、氷龍、轟風、烈風、ライジン、ゴウテンに対して行われ、その場合は、現在所持している同種類の部隊全てに対して行われます。その為、改装に必要な価格は、必要な価格に現在所持している同種類の部隊数を乗じた価格になります。またその内容は移動力、燃料、防御力、攻撃力の増加という形で行われます。装甲車と補給車に関しては、ステージ開始時に自動的に配置される為、改装はできませんし、次のステージに持ち越す事もできません（経験値も自動設定）。

移動力は+1、+2、+3の3段階の改装が行え、その費用は原価格の10%、30%、100%になります。

燃料は+5、+10、+20の3段階の改装が行え、その費用は原価格の10%、30%、100%になります。

防御力は3種類の防御力各々に対し+5、+10、+20の3段階の改装が行え、その費用は原価格の10%、30%、100%になります。

攻撃力は全ての武装に対し+5、+10、+20の3段階の改装が行え、その費用は原価格の10%、30%、100%になります。

（全ての価格は10億円単位の端数切り上げで計算します）

◎索敵のルール◎

建物の索敵

索敵は部隊固有の索敵（空中（地上、海上含む）と水中索敵の2種類）に加えて、建物による索敵が存在します。自国の所屬下にある都市、港、空港はそのヘックスと隣接ヘックスを索敵範囲（空中、地上、海上の索敵2。水中索敵は0）になり。また、レーダー基地は更に索敵範囲が広く、空中、地上、海上の索敵5、水中索敵3あります。また、これらの索敵は所属が変わった次のターンから有効になります。

◎補給のルール◎

補給できる場所

その部隊が移動可能な層で補給できる場所が決まります。地上に進入可能であれば、重要拠点、都市、補給車の周囲6ヘックスで補給が可能（補給車同士の補給はない）で、空を移動可能であれば、空港で補給が可能で、水上に進入可能であれば、港で補給が可能になります。また、搭載されている部隊は補給が可能で、ラ號側の部隊に関してはラ號に隣接（層に関係なく周囲6ヘックス）しているだけで補給が可能です。

補給の内容

燃料、弾薬は完全に回復させますが、部隊の損害を回復できるのは重要拠点、都市、空港、港、及び搭載時のみです。

部隊の損害の回復は、機数の場合、1ターンで現機数の2倍まで回復でき、耐久度の場合、1ターンで5回復します。損害を回復した場合、その回復した分だけ経験値を山分けします。機数や耐久度が元の2倍に回復した場合、経験値は半分になります。

アニメーション声優



●有坂 剛
(声優：関智一)



●有坂 真鉄
(声優：遠川哲郎)



●アネット
(声優：岩男潤子)



●アプトウー
(声優：井上喜久子)



●吉田
(声優：鳥海勝美)



●富岡
(声優：千葉一伸)

**注意**

セガサターンCD使用上のご注意

健康上のご注意

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高温になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび貴貨業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破壊する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

新海底軍艦の世界

関連グッズ
好評発売中

オリジナルビデオアニメーション

Vol.1

「滅亡へのゼロアワー」



Vol.2

「メモリー・オブ・オシャン」

●VT:角川書店・東宝 LD:バンダイビジュアル

CD

◆ドラマ◆

「鋼鉄の鼓動 STORY EDITION」

◆サウンドトラック◆

「鋼鉄の鼓動 MUSIC EDITION」

●キングレコード

ノバライズ

「新海底軍艦 滅亡へのゼロアワー」

●角川書店 スニーカー文庫

コミック

「新海底軍艦 巨鋼のドラゴンフォース」Vol.1

Vol.2

●角川書店 角川コミックエース

ガレージキット

「新海底軍艦・ラ號」

●コトブキヤ

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社アスキー

© 1997 ASCII / アストロビジョン / 「海底軍艦」製作委員会

T-2105G

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
[アスキーゲームユーザーサポート係] TEL.03-5351-8499
(土、日、祝日を除く10:00~12:00/13:00~17:00)